



INKLUSIVER JUGEND-HACKATHON IN BRÜHL
KI IN DER JUGENDMEDIENARBEIT



INHALT

03 >> EDITORIAL

>> PROJEKTE

- 04 **Status: Inklusiv!**
Die Vorbereitungen für unseren Jugend-Hackathon laufen
- 06 **SpaceBase 24 – Abflug in eine Galaxie ohne Grenzen**
Das inklusive Jugend-Medien-Festival
- 10 **Digital dabei!**
Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit
- 14 **Wo Wunderkerzen leuchten**
Von Kartoffeln, Süßigkeiten und Olaf Scholz

>> BERICHTE

- 18 **Künstliche Intelligenz in der Jugendmedienarbeit**
Chancen und Perspektiven für inklusive Settings
- 22 **Inklusive Vielfalt im Film**
Filmworkshops in Köln
- 24 **Unser Tag beim Jugendforum NRW**
Die LAG LM auf der gamescom
- 26 **Vernetzt durch das Jahr 2024**
Ein Rückblick des Netzwerk Inklusion mit Medien

>> IN EIGENER SACHE

- 29 **Die LAG LM feiert ihr 45-jähriges Bestehen**
Mitgliederversammlung in Duisburg

30 >> TERMINE, HINWEISE & IMPRESSUM

Liebe Kolleg*innen,

wir laden Sie ein, gemeinsam mit uns auf ein quirliges Jahr 2024 zurückzublicken und sich über unsere Arbeit und die der Mitglieder vor Ort zu informieren. Es ist so viel passiert, und das wollen wir Ihnen zeigen!

Künstliche Intelligenz (KI) wird auch in unserer Arbeit präsenter, und schon seit ein paar Jahren trägt sie immer mehr dazu bei, dass alle am digitalen Leben teilhaben können. Bei unserem Praxistag *5h für Inklusion – KI zum Ausprobieren* haben wir uns intensiv mit dem Thema beschäftigt, und auch in unseren Workshops *Inklusiv und digital!* kam das Thema nicht zu kurz. Wir haben sogar seit Juni ein neues Mitglied in unserem Team – Dr. Sonja Inklusia, eine KI, die bei unserem Praxistag und bei *SpaceBase24* als Moderatorin zum Einsatz kam. Lesen Sie mehr zum Thema KI auf den Seiten 18-21.

2024 waren wir wieder viel unterwegs. Tagungen, Workshops, Großveranstaltungen – unser Team stellte sowohl unsere eigene Arbeit als auch die unserer Mitglieder vor und machte so die Jugendmedienarbeit vor Ort in NRW sichtbar.

Bei unseren Projekten beteiligen wir unsere Mitglieder und berichten gern in der **interaktiv** über deren Arbeit. Kanal 21, unser Mitglied aus Bielefeld, engagiert sich beispielsweise gegen rechtsextreme Propaganda auf TikTok und sucht noch Unterstützer*innen. Informieren Sie sich dazu auf Seite 14.

Digital dabei! ging 2024 in die neunte Runde – und wenn wir Glück haben, schaffen wir gemeinsam auch noch ein zehntes Jahr! Auf den Seiten 10-13 lesen Sie einen Ausschnitt dessen, was im Projekt geschah.

Auch das inklusive Jugend-Medien-Festival *SpaceBase24* war ein voller Erfolg. Im Jugendzentrum *Das Haus – die OT* startete unser Raumschiff erfolgreich in Richtung Planet Inkludia. Was alles passierte, lesen Sie auf S. 6.

Und wenn Sie am 5. April 2025 noch nichts vorhaben, kommen Sie mit Ihren Jugendlichen nach Brühl ins |Cultra| und tüfteln Sie gemeinsam mit den InklusCoaches von *Status: inklusiv!* an der inklusiven Gesellschaft von morgen! Wir freuen uns auf Sie! Auf den Seiten 4-5 mehr dazu!

Der Vorstand und das Team der LAG LM wünschen Ihnen einen guten Jahresabschluss. Wir freuen uns schon auf ein gemeinsames nächstes Jahr voller toller Projekte und Kooperationen. Netzwerken ist alles!

Ihre Dr. Christine Ketzer, *Geschäftsführerin der LAG LM*



status.inklusiv
Das Haus -Die OT, Neuss



Gefällt deinnimm und weiteren Personen
status.inklusiv Gemeinsam für mehr Vielfalt in Social Media!

#Digitale Teilhabe #AufNachInkludia #InkluCoaches
#BunteVielfalt #MehrVielfalt #SpaceBase #SchmetterFant

STATUS: INKLUSIV!

Die Vorbereitungen für unseren Jugend-Hackathon laufen



Im letzten Jahr haben wir das von *Aktion Mensch* geförderte Projekt *Status: inklusiv!* ins Leben gerufen. Hierfür wurden in Workshops an sechs Standorten in Nordrhein-Westfalen (Köln, Neuss, Lüdenscheid, Moers, Aachen und Brühl) Jugendliche zu InkuCoaches ausgebildet und erlernten einen barrierefreien Umgang mit Social Media. Anschließend bekamen die Projektteilnehmer*innen einen eigenen Instagram-Account, den sie seitdem regelmäßig mit Inhalten zu den Themen Inklusion und Vielfalt bespielen.

Durch den Kontakt der InkuCoaches untereinander hat sich ein Netzwerk etabliert, in dem sich junge Menschen austauschen und darüber berichten, wo ihnen in ihrem Umfeld Inklusion und Vielfalt begegnen und wo eine inklusive Gesellschaft schon gelingt. Das Angebot in Leichter Sprache der Stadtbücherei, inklusive Internet-Cafés oder der Besuch eines Theaterstücks mit gehörlosen Schauspieler*innen: Die Berichte der InkuCoaches sind – genau wie sie selbst – vielfältig. Ein besonderes Highlight war das Jugend-Medien-Festival *SpaceBase24* im vergangenen September. Dort haben sich InkuCoaches von den verschiedenen Standorten erstmals persönlich getroffen und konnten ihre Expertise an andere Jugendliche weitergeben.

Ein zentrales Motiv des Projekts ist auch die Vernetzung zwischen Jugendeinrichtungen und Institutionen der Eingliederungshilfe. Die Projektteilnehmer*innen besuchen daher verschiedene Einrichtungen, führen Interviews und berichten über ihre Erlebnisse. Begegnungen von jungen

Menschen mit und ohne Behinderung werden so vorangetrieben und Barrieren aktiv abgebaut.

Am 5. April 2025 wird es als großes Abschluss-Event einen Jugend-Hackathon geben, den wir gemeinsam mit den InkuCoaches organisieren und durchführen. Hierzu haben wir im Vorfeld an allen sechs Standorten Workshops zur Ideenfindung durchgeführt, um zu garantieren, dass die Visionen und Wünsche der Jugendlichen Gehör finden und umgesetzt werden. Es geht um nichts weniger als die Frage: Wie wollen wir zusammenleben, wie unsere Gesellschaft gestalten, damit sie für alle ein guter Ort ist und alle teilhaben können?

Der Hackathon wird in den *Studios für kulturelle Bildung* stattfinden, die sich im Jugendkulturturhaus [CULTRA] in Brühl befinden. Jugendliche aus ganz NRW sind eingeladen, den Tag mit uns gemeinsam zu verbringen. Ein buntes Programm an kreativen Workshops und spannender Unterhaltung erwartet sie, bei dem sie ihre Ideen einbringen und innovative Lösungen für eine inklusive Zukunft entwickeln können.

INFO

Aktuelle Informationen und Anmeldemöglichkeiten gibt es hier:



Gefördert durch die
AKTION MENSCH



↳ Vanessa Wobb

SPACEBASE 24 ABFLUG IN EINE GALAXIE OHNE GRENZEN

Das inklusive Jugend-Medien-Festival

Foto: Lightpainting beim SpaceBase 24

Illustrationen: Vidoslava/shutterstock.com

Über 80 Teilnehmende haben es gemeinsam geschafft: Beim inklusiven Jugend-Medien-Festival SpaceBase 24 verwandelten sie das *Das Haus – die OT* in Neuss in eine Raumstation und zündeten gemeinsam die Rakete in Richtung Planet Inkludia – einem Ort, an dem alle Menschen gleichberechtigt leben und dabei jede Menge Spaß mit digitalen Medien haben.

Unter der Moderation von Elizabeth Hartmann konnten die Jugendlichen im Alter von 12 bis 26 Jahren an sieben Mitmachstationen ihre Kreativität und ihren Teamgeist unter Beweis stellen. Und das kam gut an: „Es ist schön, hier viele neue, aber vor allem unterschiedliche Menschen mit den verschiedensten Geschichten kennenzulernen“, erzählte die 17-jährige Charlotte, die sich an einer Runde *Mario Maker 2* probierte. Jugendliche aus dem Projekt *Level Up* der fjmk haben im Vorfeld des Festivals eigene Level im Weltraum-Stil entworfen, die die angehenden Astronaut*innen mithilfe assistiver Controller gemeinsam meisterten.

MIT VEREINTEN KRÄFTEN ZU DEN STERNEN

Doch nicht nur an der Gamingstation wurde deutlich, worum es beim SpaceBase 2024 ging: das Miteinander. Das Festival wurde von Beginn an partizipativ organisiert und aktiv von Jugendlichen mitgestaltet. Schon im Vorfeld wurde das Thema Weltall von den Jugendlichen ausgewählt. Im Jugendzentrum *Das Haus – die OT* in Neuss bastelten sie tatkräftig bunte Dekorationen, mit denen die Jugendeinrichtung zur Raumstation umgestaltet wurde. Am Tag des Festivals erschufen die Gruppen zusammen mit Simon Leifeling Kunstwerke mit Lightpainting, knobelten eifrig, um die TillyBox zu knacken oder erarbeiteten unter der Leitung von Melanie Leusch (*Inklusive OT Ohmstraße*) kosmische Hörspiele. Und am Instagram Foto-Spot zeigten die jugendlichen InklusCoaches aus dem Projekt *Status: inklusiv*, wie sich in Lichtgeschwindigkeit barrierefreie Postings erstellen lassen.

Dieses enge Zusammenspiel begeisterte auch Anita Schäfer vom *Jugendzentrum.digital*. „Das Programm hat mich sofort überzeugt – es war nicht nur vielversprechend, sondern auch sehr vielfältig“, berichtete sie. Mit sieben Jugendlichen nahm sie am Festival teil, die ihre Erlebnisse mit Erinnerungsfotos (*barrierefrei kommunizieren!*) oder spacigen Grußkarten aus dem Weltall (*TüftelLab Neuss*) festhielten. „Hier kommen junge Menschen aus diversen Einrichtungen zusammen, knüpfen neue Kontakte, haben gemeinsam Spaß und wachsen dabei als Team. Meine Erwartungen wurden mehr als erfüllt“, so die Medienpädagogin.

GALAKTISCHE GEWINNE UND GLÜCKLICHE GESICHTER

Zum krönenden Abschluss versammelten sich alle Teilnehmenden vor der SpaceBase-Bühne für eines der

großen Highlights. Als Anerkennung für ihre tatkräftige Unterstützung sollten die Weltraumrekrut*innen belohnt werden. Drei glückliche Gewinner*innen galaktischer Preise wurden per Los bestimmt.

Aber auch für die Crew an Bord wurde es spannend. Aus allen Einreichungen inklusiver Projekte wurde eine Einrichtung mit dem Inklusiven Jugend-Medien-Preis NRW ausgezeichnet. Der Preis ging an das Henna-Kalligrafie-Projekt von *barrierefrei kommunizieren!* aus Bonn, bei dem Jugendliche im Alter von 14 bis 17 Jahren auf einem iPad ihr eigenes Henna-Tattoo entwarfen. „Es ist eine Mariage zwischen Kunst und Digital“, sagte Standortleiter André Naujoks strahlend bei der Preisübergabe.

MIT RÜCKENWIND DURCHS ALL

Für den Leiter der Jugendeinrichtung *Das Haus – die OT*, Andreas Franzen, ist SpaceBase ein Herzen-



sprojekt: „Das Festival bedeutet für mich, dass alle Jugendlichen mitmachen und sich einbringen können. Genau deshalb – weil inklusive Arbeit für uns enorm wichtig ist – stellen wir gerne unsere Einrichtung als Raumstation zur Verfügung.“ Das Projekt wurde dank der Förderung des *Ministeriums für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen* realisiert, wofür wir uns an dieser Stelle noch einmal herzlich bedanken!

Und wenn es nach den Teilnehmenden geht, wird die Rakete auch im nächsten Jahr wieder in Richtung Planet Inkludia starten. Charlotte brachte es auf den Punkt: „Kein Zweifel, wenn ich die Zeit habe und dabei sein darf, komme ich nächstes Jahr auf jeden Fall wieder!“

MIT DABEI WAREN

- DAS HAUS - DIE OT
- BARRIEREFREI KOMMUNIZIEREN! BONN
- INKLUSIVE OT OHMSTRASSE
- LEVEL UP (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)
- SIMON LEIFELING
- INKLUCOACHES AUS DEM PROJEKT STATUS: INKLUSIV!
- TÜFTELLAB NEUSS
- TILLYBOX



Offener TV Kanal Bielefeld e.V. | Kanal 21

DIGITAL DABEI!

Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit

Mit *Digital dabei!* setzt die LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM) mit ihren Mitgliedsorganisationen seit 2016 erfolgreich Projekte zur Ausweitung medienpädagogischer Angebote auf die Zielgruppe junger Menschen mit Fluchterfahrung in ganz NRW um. Die Ergebnisse der letzten neun Projektjahre belegen die hohe Relevanz von Medien als wichtiger Bestandteil der Lebenswelten und der kreativen Identitätsbildung. In der aktiven Arbeit mit Medien werden Sprachbarrieren überwunden sowie Kommunikation und Integration gefördert – wichtige Faktoren für Partizipation und Demokratiebildung.

Mit *Digital dabei! 9.0* wurden 2024 in insgesamt 13 Mitgliedseinrichtungen der LAG LM junge Geflüchtete an den kompetenten Umgang mit Medien herangeführt. Die Jugendlichen stärkten ihre Medienkompetenz und erweiterten ihre Fähigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit Technologien. Sie konnten sich aktiv mit eigenen Ideen einbringen und diese kreativ umsetzen. Durch die erstellten Medienprodukte wurde die Perspektive der Jugendlichen in die Öffentlichkeit gebracht.

EIN BLICK AUF DIE ARBEIT VOR ORT

In Remscheid hatten junge Geflüchtete die Möglichkeit, den MakerSpace in der Einrichtung *DIE WELLE* zu nutzen und ihre kreativen Ideen umzusetzen. Das Team vor Ort gab Hilfestellungen und stellte Technik und Material kostenlos zur Verfügung. Mithilfe leistungsstarker Technologien (kleiner modularer Elektronik, Open-Source-Software, 3D-Drucker), Lötkolben, Papier und einer Vielzahl von Ideen, Tutorials und Vorlagen, wurden die Ideen der Jugendlichen realisiert.

DIGITALDABEI! 9.0

Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit



Medienzentrum Ruhr



Die Welle



Das *jfc Medienzentrum* hat im Rahmen von *Digital dabei! 9.0* verschiedene Angebote in Jugendzentren und Willkommensinitiativen in Köln und Umgebung umgesetzt. Junge Ratsuchende beim *Jugendmigrationsdienst des Internationalen Bundes (JMD des IB) Köln* wollten beispielsweise gern mit dem Medium Audio arbeiten und mehr darüber erfahren. Zusammengestellt haben sie eine Radiosendung in verschiedenen Sprachen. Die Sendung *JMD Spaßradio* kann auf *NRWision* gehört werden. Dafür einfach den nebenstehenden QR-Code scannen.



Bei unserem neuen Projektpartner, dem *Medienzentrum Ruhr e.V.*, erhielten junge Menschen mit Fluchterfahrung die Möglichkeit, in der Lehr- und Lernredaktion *Redaktion PLUS* von *townload-tv.de* und im *YES-Magazin* mitzuarbeiten. Die Teilnehmenden befassten sich u. a. mit einer Kunstausstellung über persönliche Lebenserfahrungen sowie den folgenden Themen: Die Rolle von Migration in der Erinnerungskultur der Mehrheitsgesellschaft,

Wandel in der Medienlandschaft, Zivilgesellschaftliche Beteiligungsmöglichkeiten in unserer Gesellschaft.
 Eine Gruppe junger Geflüchteter aus der Ukraine engagierte sich in einem Projekt von *Nocase, inklusive Filmproduktion gGmbH* in Dortmund. Neben den Workshops, in denen die Teilnehmenden den Umgang mit dem technischen Equipment einer Filmproduktion gelernt haben, gab es Treffen, in denen sie gemeinsam überlegten, was für einen Film sie gern drehen würden. Man einigte sich schnell auf das Thema Märchen. Im ersten Schritt wurde recherchiert, ob bekannte Märchen aus der Ukraine auch in Deutschland bekannt sind (mit dem Ergebnis, dass es zum Teil dieselben Märchen in beiden Ländern gibt). Im nächsten Schritt beschloss die Teilnehmenden, das Märchen Schneewittchen nach eigenen Vorstellungen zu verfilmen. Gemeinsam entwickelten sie in Eigenarbeit eine humorvolle Neuinterpretation, die als Persiflage konzipiert wurde und die typischen Rollenbilder und Klischees brechen wollte. Besonders

die Frauenrollen standen im Fokus und wurden bewusst stark und modern dargestellt.
 Das Projekt lebte von der aktiven Beteiligung aller Teilnehmenden, die sämtliche Aufgaben selbst übernahmen. Sie schrieben das Drehbuch, entwarfen ein Storyboard, wählten Drehorte und Kostüme aus und besetzten die Rollen. Alle brachten ihre eigenen Ideen und Perspektiven ein, was dem Film eine besondere Vielfalt verlieh.
 Nach zahlreichen Treffen und intensiver Planung wurden die ersten Dreharbeiten umgesetzt. Da die Teilnehmenden aus verschiedenen Städten kamen, wurde nicht nur an einem, sondern an verschiedenen Orten gedreht. So hatten alle die Möglichkeit, sich aktiv im Projekt zu beteiligen. Dabei stand nicht nur die kreative Arbeit im Vordergrund, sondern auch der Austausch zwischen den Teilnehmenden.

Claudia Schmoltd, Projektleiterin bei *Nocase*: „Dieses Filmprojekt ist mehr als nur eine Produktion – es ist eine inklusive Gemeinschaft, in der Menschen Neues lernen, ihre Talente entdecken und sich zum Ausdruck bringen können. Es zeigt die Bereicherung, über kulturelle und soziale Grenzen hinweg zusammenzuarbeiten und jedem Einzelnen ein Mitspracherecht zu geben. Die Mischung aus Humor, Kreativität und Zusammenhalt macht diese moderne Interpretation von dem Klassiker *Schneewittchen* zu einer besonderen Erfahrung für das gesamte Filmteam. Wir danken den Teilnehmenden für ihr Engagement und dafür, dass sie dieses Filmprojekt mit ihren Talenten bereichern.“



Nocase inklusive Filmproduktion gGmbH

Die ausführlichen Projektbeschreibungen und Ergebnisse aller 13 teilnehmenden Einrichtungen sind auf der Projektwebseite zu finden. Dafür den nebenstehenden QR-Code scannen.



UND SO GEHT ES WEITER

Im Oktober wurden wir dazu eingeladen, unseren Antrag für die Fortsetzung von *Digital dabei!* beim LVR einzureichen. Dem sind wir gern nachgekommen. Insgesamt möchten sich wieder 13 Mitgliedseinrichtungen in ganz NRW beteiligen und medienpädagogische Angebote für junge Menschen mit Fluchterfahrung umsetzen.

2025 wird *Digital dabei!* dann schon 10 Jahre alt. Ein Grund, um zu feiern und weitere tolle Projekte umzusetzen. So plant beispielsweise die Jugendgruppe aus dem Projekt von *Nocase*, ihren 2024 angefangenen Märchenfilm im nächsten Jahr fertigzustellen und bei einer feierlichen Filmpräsentation zu zeigen.

Außerdem konnten wir ein weiteres Mitglied für das Projekt begeistern: Das *TüftelLab* aus Neuss möchte 2025 ebenfalls seine Angebote auf die Zielgruppe junger Geflüchteter ausweiten. Wir freuen uns über die Teilnahme.

Wir hoffen auf eine Finanzierung im nächsten Jahr, sodass *Digital dabei!* weiterhin ein Ort der Begegnung, des Lernens und des Austauschs sein kann.



1. Statista Research Departement: TikTok auf Wachstumskurs oder kurz vor dem Aus? <https://de.statista.com/themen/soziales/tiktok/#topicOverview> letzte Aktualisierung am 10.10.2024, abgefragt am 03.12.2024.
2. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: JIM-Studie 2023, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, Stuttgart, 2024.
3. Dr. Schnabel, Deborah & Berensen, Eva: Das TikTok-Universum der (extremen) Rechten Trends, Strategien und Ästhetik in der Social-Media-Kommunikation. Frankfurt am Main, 2024.
4. Statista Research Departement: TikTok auf Wachstumskurs oder kurz vor dem Aus? <https://de.statista.com/themen/soziales/tiktok/#topicOverview> letzte Aktualisierung am 10.10.2024, abgefragt am 03.12.2024.
5. Anonymus: TikTok verstärkt seinen Ansatz zur Abwehr von verdeckter Einflussnahme. <https://newsroom.tiktok.com/de/de/tiktok-verstaerkt-seinen-ansatz-zur-abwehr-von-verdeckter-einflussnahme> letzte Aktualisierung 23.05.2024, abgefragt am 31.07.2024.
6. Neumeier, Esther, Breining, Kerstin & Garus, Tom: Rechtsextreme bei TikTok Mit einem Swipe in den Köpfen der Jugendlichen. www.tagesschau.de/inland/gesellschaft/tiktok-rechtsextreme-100.html, letzte Aktualisierung 08.02.2024, abgefragt am 03.12.2024.
7. Franke, Lara & Hajok, Daniel: TikTok und Rechtsextremismus. Neue Formen der Propaganda auf einer kind- und jugendaffinen Plattform. www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/541511/tiktok-und-rechtsextremismus/ letzte Aktualisierung 11.10.2023, abgefragt am 31.07.2024, 8./9. Ebd.

✦ Elizabeth Hartmann

WO WUNDERKERZEN LEUCHTEN

Von Kartoffeln, Süßigkeiten und Olaf Scholz

TikTok. Eine App, scheinbar unendlich viele Videos und eine Generation vor den Bildschirmen. Bei den sogenannten Generationen Z und Alpha steht das soziale Netzwerk hoch im Kurs. Laut Statista nutzten vergangenes Jahr 53 % von ihnen die Plattform¹. „Im Schnitt verbringen Nutzer*innen 95 Minuten am Tag auf der App, besonders bei jüngeren Zielgruppen sind es häufig mehr“, summiert die JIM-Studie 2023^{2,3}.

Insbesondere junge Frauen zwischen 18 und 24 fühlen sich von den Kurzvideos angesprochen⁴. Die kleinen Filme auf dem Smartphone zeigen Tänze, Produktreviews und lustigen Katzen. Und immer wieder tauchen auch unangenehme Geister auf: Populist*innen und Rechtsextreme.

TIKTOK UND DER RECHTSEXTREMISMUS

Von Rechtsaußen wird aktiv versucht, den politischen Diskurs auf der Plattform zu beeinflussen, wie die Pressestelle von TikTok im Mai 2024 selbst berichtet:

„[Ein Beispiel zielte] auf Deutschland ab, indem es Narrative zugunsten der AfD künstlich verstärkte, um hierzulande innenpolitische Diskurse zu manipulieren⁵.“

Seitens der AfD wird TikTok bewusst eingesetzt. Das erklärt auch ein Artikel der Tagesschau⁶. Darin heißt es: Es werden gezielt junge Leute im Ton der Online-Welt angesprochen, und dabei werde die Wirkmacht der Algorithmen wissentlich ausgenutzt.

Für die Verbreitung rechter Inhalte ist die Kurzvideo-Plattform besonders attraktiv, wie

Untersuchungen belegen. In einer von der Bundeszentrale für politische Bildung in Auftrag gegebenen Studie haben Lara Franke und Daniel Hajok TikTok hinsichtlich rechter Strategien untersucht⁷. Ergebnis: Es werden gezielt Jugendliche durch an Sehgewohnheiten angepasste Videos angesprochen. Ihre Orientierungssuche wird durch vermeintlich einfache Antworten auf komplexe Sachverhalte ausgenutzt. Mit Humor, alten Rollenbildern und ideologisch aufgeladenen Symbolen werden die Jugendlichen gezielt zu manipulieren versucht⁸.

Bei der Auswertung der JIM-Studie stellen Franke & Hajok auch die allgemeine Gefahr von politischem Extremismus auf TikTok fest:

„13 Prozent der im Jahr 2022 insgesamt 7.363 im Netz registrierten Jugendschutzverstöße sind dem Bereich des politischen Extremismus zuzuordnen. [...] [So kommt es zu] niederschweligen Interaktionsformen, die bestimmten politischen Botschaften mehr Reichweite verschaffen.“⁹

Was also tun gegen die blauen Herzen und rechten Trolle? Ein Projekt versucht, sich gegen Rechtsextremismus im Netz zu behaupten.

INFO

In sozialen Netzwerken wird das blaue Herz oft als Erkennungssymbol für Sympathisant*innen der Partei AfD genutzt. Unter zahlreichen Videos der Parteimitglieder ist es in großer Anzahl zu finden. Grund hierfür ist, dass die Farbe Blau als offizielle Parteifarbe der Alternative für Deutschland gilt.

GEMEINSAM FÜR DEMOKRATIE

Wunderkerzen statt blaue Herzen ist eine Social-Media-Kampagne des Offenen TV-Kanal Bielefeld e.V., kurz Kanal 21, in Zusammenarbeit mit weiteren Offenen Kanälen bundesweit. Sie produzieren in Bielefeld zusammen mit Kulturgruppen, Vereinen und soziokulturellen Zentren eigene Videos zum Thema Demokratie.

Vom erfahrenen Radioredakteur über die junge Sozialarbeiterin bis hin zur videoaffinen Seniorin entsteht so ein Blumenstrauß an demokratischer Vielfalt. Auch viele Jugendliche sind an der Kampagne beteiligt.

In den Videos der Teilnehmenden werden kreativ neue Wege der Kommunikation erprobt und inhaltlich experimentiert. So warnen Kartoffeln vor den leeren Versprechungen rechtsextremer Parteien. Über einem Mitschnitt einer Rede von Olaf Scholz werden Werbeslogans für die Demokratie gelegt.

Für die Teilnehmenden sind es dabei meistens die ersten Erfahrungen im Umgang mit TikTok. Sie werden durch die medienpädagogischen Kräfte des Kanals geschult, lernen, Kurzvideos zu analysieren und die Strukturen von rechtem Content zu erkennen. Außerdem werden sie darauf vorbereitet, mit ihren Smartphones eigene demokratische Videos zu produzieren.

So entstehen in den Workshops bereits erste Ideen für Videos, die dann selbstständig umgesetzt werden. Zu jedem Video erhalten die Teilnehmenden ein professionelles Feedback. Anschließend werden die Videos sowohl auf den Kanälen der Teilnehmenden als auch auf dem TikTok-Kanal von Kanal 21 (kanal-21) veröffentlicht.

Zudem arbeitet Kanal 21 mit dem Content Creator QuasiMonoLP (www.twitch.tv/quasimonolp) zusammen. Der Hesse produziert Inhalte, in denen

er regelmäßig in Liveübertragungen seine Erlebnisse bei Videospiele teilt und über Filme und Serien fachsimpelt. Gleichzeitig gewährt er seinen Zuschauer*innen gelegentlich in kurzen Videos und Bildern Einblicke in seinen Alltag.

Seine Moderationen binden immer mehrere der kurzen Videos des Projekts zu einer Folge zusammen, die der Kanal via *NRWision* und in der eigenen Mediathek veröffentlicht. So werden die entstandenen Videos sogar zweitverwertet.

IMMER OFFENEN FÜR NEUE IDEEN

Kanal 21 ist die Botschaft wichtiger als die Reichweite. Es geht darum, möglichst viele und vielfältige Sichtweisen auf die Demokratie zu zeigen und Jugendlichen die Vorteile der Demokratie zu vermitteln sowie den Stellenwert der Meinungsfreiheit, des offenen Diskurses und der Grundrechte hochzuhalten.

Alle Interessierten sind herzlich eingeladen, jene Vielfalt aktiv zu unterstützen. Noch bis Ende März 2025 läuft das Projekt Wunderkerzen statt blaue Herzen. Wer dabei sein möchte, meldet sich per E-Mail bei redaktion@kanal-21.de für weitere Informationen.

INFO

Content Creators planen und erstellen digitale Inhalte – Bilder, Texte oder Videos. Sie sind kreative Menschen, die häufig Unterhaltung und Werbung kombinieren, und spielen z. B. Videospiele oder repräsentieren Marken und Unternehmen. Dadurch, dass sie die Trends und sozialen Normen des Internets sehr gut kennen, bauen sie eine enge Bindung zu ihren Zuschauer*innen auf. ^{10, 11, 12}



10. Warkentin, Nils: Content Creator: Job, Gehalt, Voraussetzungen, Ausbildung. <https://karrierebibel.de/content-creator/> letzte Aktualisierung am 15.07.2024, abgefragt am 03.12.2024
 11. Anonymus: What is a Content Creator? Everything You Need To Know. www.nfi.edu/what-is-a-content-creator/ abgefragt am 03.12.2024
 12. Indeed Editorial Team: What Does a Content Creator Do? www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/content-creator letzte Aktualisierung am 31.07.2023, abgefragt am 03.12.2024

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IN DER JUGEND- MEDIENARBEIT

Chancen und Perspektiven für inklusive Settings



Die KI Dr. Sonja Inklusia zusammen mit Dr. Christine Ketzer (LAG LM) und Bianca Rilinger (HOT PORZ gGmbH)

Der Einsatz von künstlicher Intelligenz (KI) ist längst keine Zukunftsvision mehr, KI ist bereits heute ein integraler Bestandteil zahlreicher Lebensbereiche. In der Jugendmedienarbeit eröffnet sie nicht nur kreative und bildungsbezogene Möglichkeiten, sondern trägt auch dazu bei, inklusive Settings zu gestalten, in denen alle Jugendlichen – unabhängig von körperlichen, geistigen oder sozialen Barrieren – aktiv teilhaben können. Besonders für Jugendliche mit Behinderungen bietet KI viele Chancen, die oft über rein technische Unterstützung hinausgehen und eine gleichberechtigte Teilnahme an Medienprojekten ermöglichen.

KI ALS WERKZEUG FÜR INKLUSION UND TEILHABE

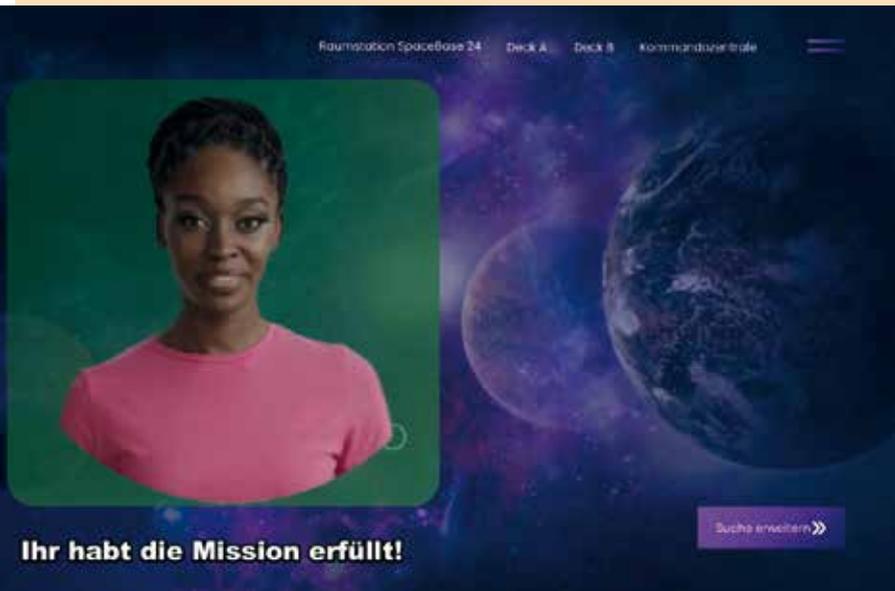
In der Inklusiven Jugendmedienarbeit spielt der Einsatz von Technologien eine entscheidende Rolle. KI-Systeme wie Sprachassistentenprogramme, Bildbearbeitungstools oder automatisierte Untertitel können Barrieren abbauen und somit allen Jugendlichen den Zugang zu medialen Inhalten erleichtern. Sprache-zu-Text-Programme helfen

gehörlosen oder schwerhörigen Jugendlichen, Live-Veranstaltungen und Videoinhalte zu verstehen, während Bildbeschreibungen Blinden und Sehbeeinträchtigten Unterstützung bieten, z. B. bei Social Media Postings.

Aber auch über die rein praktische Unterstützung hinaus bietet KI Potenziale, alle Jugendlichen kreativ einzubinden: Intelligente Bildbearbeitungssoftware und automatisierte Animationswerkzeuge machen es leichter, auch ohne umfassende Vorkenntnisse eindrucksvolle Ergebnisse zu erzielen. Diese niedrigschwellige Zugänge fördern nicht nur das Selbstbewusstsein der Jugendlichen, sondern ermutigen sie, eigene Geschichten zu erzählen und sich in einem inklusiven, kreativen Umfeld zu entfalten.

KI IN DER PRAXIS: BEISPIELE AUS UNSERER ARBEIT

Ein Beispiel für den Einsatz von KI in der Praxis bot unser Praxistag Inklusiv Medienarbeit in der *Inklusiven OT Ohmstraße* in Köln, der unter dem Titel *5h für Inklusion: KI zum Mitmachen* stattfand. Hier arbeiteten wir zum ersten Mal mit unserer



Die KI Dr. Inklusia im Einsatz beim SpaceBase 24

neuen Kollegin zusammen, Dr. Sonja Inklusia, einer KI-generierten Moderatorin, die zu Beginn die Teilnehmenden in einem kurzen Video begrüßte und dann ihre humanoiden Kolleginnen auf die Bühne bat. Ehrlich gesagt, es ist faszinierend und gruselig zugleich, dass man einen Avatar dazu bringen kann, einen Text zu sprechen ohne dass dabei Mimik und Gestik auf der Strecke bleiben. HeyGen macht es möglich, eine KI-Anwendung, die sehr einfach zu bedienen ist, wenn man ein wenig Erfahrung im Videoschnitt hat. Dr. Inklusia kam ein weiteres Mal bei unserer Veranstaltung *SpaceBase24* zum Einsatz, und es könnte sein, dass sie auch in Zukunft Teil unseres Teams bleibt. Sie schaut so souverän in die Kamera!

Unser Praxistag lud Fachkräfte ein, verschiedene KI-Anwendungen selbst auszuprobieren und deren Potenziale in der inklusiven Arbeit zu entdecken. Die Teilnehmenden konnten beispielsweise erleben, wie KI-basierte Tools Prozesse erleichtern, etwa durch das automatische Erstellen von Untertiteln. Eine solche praxisnahe Auseinandersetzung stärkt das Verständnis dafür, wie KI als Hilfsmittel für kreative Medienarbeit genutzt werden kann – und zwar von Jugendlichen mit und ohne Behinderung gleichermaßen. In kleinen Workshop-Runden gaben auch Jugendliche selbst ihr Wissen

weiter. Beispielsweise zeigte ein Jugendlicher, wie Filme per *CapCut* und *iMovie* mit verschiedenen Videoeffekten im Handumdrehen für *alle* zugänglich werden.

Weitere Beispiele aus unserer Arbeit sind die Workshops, die auf der Plattform inklusive-medienarbeit.de dokumentiert sind. Hier wurden in der Vergangenheit Themen wie Barrierefreiheit in der Medienarbeit und der Einsatz neuer Technologien behandelt. Ein Highlight war die Demonstration von KI-gestützten Tools, die speziell für inklusive Zielgruppen entwickelt wurden, darunter Apps für barrierefreie Kommunikation und kreative Plattformen für gemeinschaftliche Medienprojekte.

WIE PROFITIEREN JUGENDLICHE MIT BEHINDERUNGEN VON KI?

Die Vorteile für Jugendliche mit Behinderungen sind vielfältig:

- **Barrierefreiheit verbessern:** KI-basierte Technologien wie Screenreader, automatische Untertitelung und Echtzeit-Übersetzung ermöglichen es allen Jugendlichen, gleichberechtigt an Workshops und Projekten teilzunehmen.

- **Kreativität fördern:** Intelligente Tools helfen dabei, technische Hürden zu überwinden, sodass sich die Jugendlichen auf kreative Prozesse konzentrieren können. Ein Beispiel ist die automatische Verbesserung von Fotos oder Videos, wodurch auch Anfänger*innen professionelle Ergebnisse erzielen können.
- **Selbstständigkeit stärken:** KI-Systeme unterstützen Jugendliche dabei, ihre Ideen selbstständig umzusetzen, ohne auf dauerhafte Hilfe angewiesen zu sein. Dies stärkt nicht nur das Selbstbewusstsein, sondern auch die Eigenverantwortung.
- **Gemeinschaft fördern:** Durch den Einsatz von KI können gemeinsame Projekte realisiert werden, in denen alle Teilnehmenden – mit und ohne Behinderungen – ihre Stärken einbringen. Dies schafft ein Gefühl der Zusammengehörigkeit und fördert das gegenseitige Verständnis.

HERAUSFORDERUNGEN UND ETHISCHE FRAGEN

Trotz aller Potenziale gibt es auch Herausforderungen, die nicht außer Acht gelassen werden dürfen. Besonders in inklusiven Settings ist es essenziell, dass KI-Systeme keine neuen Barrieren schaffen oder bestehende Vorurteile verstärken. Beispielsweise sollten Bild- und Spracherkennungssysteme so gestaltet sein, dass sie Menschen mit unterschiedlichen physischen Merkmalen oder Sprachmustern gleichberechtigt erkennen und unterstützen.

Ein weiterer Aspekt ist die Datensicherheit. Hier sind Verantwortliche in der Medienarbeit gefordert, transparente und sichere Rahmenbedingungen zu schaffen.

ZUKUNFTSPERSPEKTIVEN: KI UND INKLUSION

Die Entwicklung von KI-Technologien schreitet rasant voran, und mit ihr wachsen auch die Möglichkeiten für die inklusive Jugendmedienarbeit. Wichtig ist, dass Fachkräfte diese Technologien nicht nur als Hilfsmittel betrachten, sondern aktiv in ihre pädagogischen Konzepte integrieren. Durch Veranstaltungen wie *5h für Inklusion* und unsere regelmäßig stattfindenden Fachkräfte-Workshops wird ein entscheidender Beitrag dazu geleistet, das Wissen über KI zu verbreiten und ihre Einsatzmöglichkeiten in der Praxis aufzuzeigen.

KI kann helfen, Jugendliche mit Behinderungen sichtbar zu machen, ihre Perspektiven zu stärken und sie aktiv in den kreativen Prozess einzubinden. Entscheidend ist dabei, die Technologie als ein Werkzeug zu nutzen, das Menschen verbindet – und nicht trennt.

Die Jugendmedienarbeit steht vor der Aufgabe, diese Chance zu nutzen und eine Zukunft zu gestalten, in der niemand aufgrund von Barrieren ausgeschlossen wird. Die Integration von KI ist dabei nicht nur ein technischer Fortschritt, sondern auch ein Schritt hin zu mehr Gerechtigkeit und Teilhabe.

INFO

Das Team der LAG LM experimentiert aktuell mit KI-Anwendungen und versucht herauszufinden, wie diese in der pädagogischen Arbeit gewinnbringend eingesetzt werden können. Dieser Text wurde unter Zuhilfenahme von ChatGPT erstellt und von Menschen überarbeitet.

UNSER TAG BEIM JUGENDFORUM NRW

Die LAG LM auf der gamescom

Am 21. August 2024 verwandelte sich Halle 10.2 der *gamescom* in einen Treffpunkt der aktiven Medienarbeit: Das Jugendforum NRW öffnete seine Türen, und wir waren mittendrin. Bereits beim Betreten der Halle spürte man die aufgeregte Stimmung und die Vorfreude auf Begegnungen, Innovationen und Austausch. Der Tag begann mit einem Rundgang, bei dem das Jugendforum NRW inoffiziell eröffnet wurde. Dr. Thomas Weckelmann, Leiter der Abteilung Kinder und Jugend im MKJFGFI, zeigte großes Interesse an den vielfältigen Angeboten und Projekten der Jugendmedienarbeit in NRW.

Nach dem gelungenen Start wurde es für unser Team ab 14 Uhr richtig spannend: Am MakerSpace stellten wir den Besucher*innen des Jugendforums verschiedene Methoden und Tools zur Inklusiven Medienarbeit vor. Egal ob Einsteiger*innen oder Profis – für alle war etwas dabei! Besonders gefreut hat uns der Besuch von Nathanael Liminski, Minister für Bundes- und Europaangelegenheiten, Internationales sowie Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und Chef der Staatskanzlei. Er informierte sich am MakerSpace über die Arbeit der *Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)*, und der Austausch mit ihm war eine wertvolle Gelegenheit, der Politik unsere Arbeit und unsere Anliegen näherzubringen.

Parallel konnten die Besucher*innen ihr Wissen über Inklusive Medienarbeit bei unserem Bühnenprogramm *RoboQuiz* auf die Probe stellen, und dabei noch einiges dazulernen. Das Quiz sorgte für jede Menge Spaß und spannende Diskussionen. Als

besonderer Preis winkte ein Gutschein, den man persönlich bei unserem inklusiven Jugend-Medien-Festival *SpaceBase 24* in Neuss einlösen konnte.

Doch das war längst nicht alles, was das Jugendforum NRW zu bieten hatte. Am Stand unserer Netzwerkpartner*innen von *Gaming ohne Grenzen*



Minister Nathanael Liminski im Gespräch mit Dr. Ketzer

konnten unterschiedliche Controller für inklusives Gaming ausgiebig getestet werden. Die *TillyBox*, ein mobiles Escape-Game, zog ebenfalls viele neugierige Blicke auf sich. Dieses innovative Spielkonzept brachte nicht nur Rätselspaß, sondern auch neue Impulse für die medienpädagogische Arbeit.

Der Tag beim Jugendforum NRW auf der *gamescom* war spannend und sehr bereichernd. Die Mischung aus Innovation, Austausch und spielerischer Wissensvermittlung zeigte, wie facettenreich die Jugendmedienarbeit in NRW ist. Wir blicken voller Vorfreude auf zukünftige Projekte und Begegnungen – und bedanken uns bei allen, die diesen Tag so besonders gemacht haben!

Dr. Christine Ketzer und Rebecca Hipp moderieren das interaktive *RoboQuiz*



VERNETZT DURCH DAS JAHR 2024

Ein Rückblick des Netzwerk Inklusion mit Medien



Nimm! konnte 2024 erneut viele spannende Workshops und Veranstaltungen durchführen und damit wertvolle Impulse für die Inklusive Medienarbeit setzen. Es war ein ereignisreiches Jahr!

Ein Highlight war der Praxistag *5h für Inklusion – KI zum Mitmachen!* am 19. Juni in Köln. Vertreter*innen aus der Jugendmedienarbeit kamen zusammen, um die Potenziale der künstlichen Intelligenz (KI) für inklusive Projekte zu entdecken. Besonders zu erwähnen ist die aktive Beteiligung der Jugendlichen, die mit eigenen Workshops das Thema lebendig und praxisnah gestalteten. In kleinen Gruppen hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, das Programmieren von *Ozobots* auszuprobieren oder zu lernen, wie sie Filme mit Anwendungen wie *CapCut* und *iMovie* barrierefrei gestalten können. Ein spannender Input-Vortrag von Carola Werning, Expertin für digitale Inklusion bei der *Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg)*, gab wertvolle Einblicke in smarte KI-Tools, die digitale Teilhabe fördern, etwa durch Text-Reader oder automatische Untertitel. Der Tag war zudem eine wunderbare Gelegenheit, sich auszutauschen und zu vernetzen.

Ein weiterer zentraler Bestandteil der Arbeit von nimm! waren die Fortbildungen für Fachkräfte. Unter dem Titel *Inklusiv und digital!* fanden im vergangenen Jahr insgesamt fünf Workshops statt, die sich mit Themen wie inklusivem Coding, digitalen Werkzeugen für die Medienarbeit und dem Einsatz von KI in inklusiven Settings beschäftigten. Die Angebote waren besonders auf Einsteiger*innen ausgerichtet und legten großen Wert auf eine schnelle und einfache Umsetzung inklusiver Methoden. Fachkräfte erhielten praxisorientierte Unterstützung, um ihre Arbeit in der Jugendmedienarbeit noch inklusiver und digitaler zu gestalten.

Regelmäßig kooperiert das nimm!-Team mit anderen Institutionen und beteiligt sich an externen Großveranstaltungen. Zu Beginn des Jahres waren wir beim Fachtag *Inklusion in der Jugendpastoral der Katholischen Jugendagentur* und boten den Workshop *Social Media für alle!* an, bei dem praxisorientierte Methoden zur inklusiven Gestaltung digitaler Plattformen vermittelt wurden. Im Februar besuchten wir die Fachtagung *Kulturelle Bildung in postdigitalen Lebenswelten. Impulse für eine zeitgemäße Praxis*, die von der *Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V.* in Kooperation mit dem *jfc Medienzentrum* und der *fjmk* organisiert wurde. Die Veranstaltung setzte einen Schwerpunkt auf digitale Tools in der kulturellen Bildung und beleuchtete die Potenziale für mehr Teilhabe an der Schnittstelle von Kunst, Medien und Bildung. In Workshops und Diskussionen wurden sowohl die Chancen als auch die kritischen Aspekte von KI thematisiert. Einen weiteren Stopp legte das nimm!-Team beim Fachtag *Werkzeuge gegen Cybergrooming* des *Ministeriums für Kinder,*



Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes NRW ein. Hier beteiligte sich das Netzwerk mit einem Workshop zur digitalen Sicherheit von Jugendlichen und der Prävention von Cybergrooming. Im Oktober konnten wir mit der LAG Jungearbeit NRW kooperieren. Dabei brachten wir die Erfahrungen aus unserem neuen Projekt *Status: inklusiv!* und der *nimm!-Akademie* in einen Workshop zur barrierefreien Gestaltung von Social-Media-Inhalten ein, wobei wir auch geschlechterspezifische Aspekte der Arbeit berücksichtigten.

Natürlich dürfen bei unserem Rückblick die inklusiven Jugendmedienworkshops nicht fehlen, die 2024 an verschiedenen Orten in Nordrhein-Westfalen durchgeführt wurden! In sieben Angeboten konnten Jugendliche im Alter von 12 bis 21 Jahren ihre Kreativität ausleben – sei es beim Programmieren von Mini-Robotern, bei der Erstellung barrierefreier Videos oder bei der Gestaltung von FotoART-Projekten. Die Ergebnisse dieser Workshops sind auf der Website deine.inklusive.medienarbeit.de veröffentlicht, sodass sie für alle barrierefrei zugänglich sind.

Ein weiteres Highlight war für uns das Interview mit Expertin, Aktivistin und Influencerin

Natalie Dedreux, das wir im Rahmen der Veröffentlichung *Dabei sein und mitreden! Digital zusammen!* führen konnten. Mit Natalie besprachen wir, was Barrierefreiheit und Inklusion in einer digitalisierten Welt bedeuten und wie ein inklusives Zusammenleben aussehen kann. Die Publikation gibt Fachkräften wertvolle Anregungen und praktische Tools zur Hand und ist angereichert mit Übersetzungen in Einfacher Sprache und einem methodischen Teil zur Förderung der digitalen Barrierefreiheit und Inklusion. Außerdem finden die Leser*innen eine Checkliste für die Durchführung von inklusiven Veranstaltungen. Wir freuen uns besonders, dass Natalies Arbeit im November mit dem Bundesverdienstkreuz ausgezeichnet wurde. Wir gratulieren an dieser Stelle ganz herzlich!

Alle Ausgaben der *Dabei sein und mitreden!* können unter www.medienarbeit-nrw.de/publikationen kostenfrei bestellt oder heruntergeladen werden.

2024 war für *nimm!* ein erfolgreiches Jahr, und wir blicken voller Vorfriede auf all das, was das kommende Jahr für uns bereithält! Wenn Sie mehr über Inklusive Medienarbeit wissen wollen, besuchen Sie unser Webangebot unter www.inklusive-medienarbeit.de.



LAG LM FEIERT IHR 45-JÄHRIGES BESTEHEN

Mitgliederversammlung in Duisburg

Am 13. November trafen sich Mitglieder und Vorstand in den Geschäftsräumen der LAG LM zur diesjährigen Mitgliederversammlung. Die Tagesordnung bot den Mitgliedern eine Menge spannender Berichte und war Grundlage für angeregte Diskussionen.

Eröffnet wurde die Sitzung am Mittag von der 1. Vorsitzenden der LAG LM, Bianca Rilinger. Die Berichte des Vorstands und der Geschäftsführerin gaben den versammelten Mitgliedern einen Einblick in die vielfältige Arbeit der LAG LM. Zahlreiche Aktivitäten, Workshops und Angebote fanden über das Jahr verteilt in ganz NRW statt: Inklusive Medienarbeit, Projekte mit jungen Geflüchteten, Veranstaltungen für Fachkräfte, ein inklusives Jugendmedienfestival und verschiedene Filmprojekte. Besonders erwähnenswert ist das neue Projekt *Status: inklusiv!*, mit dem Vielfalt in Social Media gestärkt werden soll. Darüber hinaus war die LAG LM mit ihren Kooperationspartner*innen aus dem Netzwerk aktiv an der Gestaltung und Umsetzung mehrerer Veranstaltungen beteiligt, wie z. B. beim Jugendforum auf der *gamescom* oder dem Fachtag *Werkzeuge gegen Cybergrooming* des Ministeriums für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes NRW.

In der Öffentlichkeitsarbeit hat sich ebenfalls viel getan. Die Jugendplattform sowie der *nimm!*-Blog haben einen neuen Look erhalten, und in

der Reihe *Schriften zur lokalen Medienarbeit* wurde eine neue Ausgabe der Serie *Dabei sein und mitreden!* veröffentlicht. Unsere Social-Media-Aktivitäten wurden weiter ausgebaut. Entsprechende Berichte zu Projekten, Veranstaltungen und neuen Publikationen sind in diesem Heft zu finden.

45 JAHRE LAG LOKALE MEDIENARBEIT NRW E.V.

Zur Feier des Tages wurde nach der Mitgliederversammlung auf das 45-jährige Bestehen des Vereins angestoßen. Bei Sektempfang mit Fingerfood tauschten die Mitglieder Geschichten aus den letzten Jahren aus, während im Hintergrund ein Video mit Highlights unserer Arbeit lief. Fröhlich und voller Stolz stießen alle auf die gemeinsamen vergangenen und noch kommenden Jahre an.

Der Tag endete mit angeregten Gesprächen zwischen Mitgliedern, Vorstand und dem Team der LAG LM. Neue Kooperationsmöglichkeiten wurden besprochen, Kontaktdaten weitergegeben und inspirierende Ideen ausgetauscht.

Wir bedanken uns bei allen, die gekommen sind, und freuen uns schon jetzt auf die nächste Mitgliederversammlung im Jahr 2025. Dann werden die Vorstandswahlen stattfinden, und wir hoffen auf die zahlreiche Teilnahme unserer Mitglieder.



Status: inklusiv! Hackathon – Das inklusive Ideen-Labor

05. April 2025, 11:00 - 17:00 Uhr
 Studios für kulturelle Bildung im Jugendkulturhaus [CULTRA], Brühl
 Im April 2025 veranstalten wir unseren großen Hackathon, zu dem Jugendliche aus ganz NRW eingeladen sind. Die Teilnehmenden bringen ihre eigenen Ideen ein, lernen neue Perspektiven kennen und gehen der Frage nach, wie sie in einer inklusiven Gesellschaft zusammenleben möchten.

Unterstützt werden wir an dem Tag von den jugendlichen InklusCoaches aus dem Projekt Status: inklusiv!, die durchgehend an der Planung des Hackathons beteiligt sind. Mehr Informationen zum Hackathon auf unserer Webseite.

nimm!-Praxistag – 5h für Inklusion

07. Mai 2025
 Inklusive OT Ohmstraße, Köln-Porz
 Wir laden herzlich zu unserem Praxistag 5 Stunden für Inklusion ein. Dieser Tag bietet Fachkräften die Gelegenheit, sich mit dem Thema Inklusion in der außerschulischen Jugendmedienarbeit auseinanderzusetzen und praktische Erfahrungen mit verschiedenen Tools zu sammeln.

Anzeigen und Beilagen in der **interaktiv**

Veranstaltungen, Workshops oder Projekte einem breiten Fachpublikum in NRW bekannt machen? Mit einer Anzeige in der interaktiv ist das möglich. Zu den Mediadaten



DABEI SEIN UND MITREDEN! DIGITAL ZUSAMMEN!

Die neue Ausgabe der Schriftenreihe Dabei sein und mitreden! taucht in das Thema der digitalen Barrierefreiheit ein und zeigt, wie die Gesellschaft inklusiver gestaltet werden kann. Der große Methodenteil bietet eine Checkliste zur Planung und Durchführung inklusiver Jugend-Medien-Workshops sowie eine Sammlung an Methoden und praxisnahen Projektideen für die Arbeit vor Ort. Außerdem erklärt Expertin und Aktivistin Natalie Dedreux in einem Interview was Barrierefreiheit und Inklusion in einer digitalisierten Welt für sie bedeuten.



IMPRESSUM

Herausgeberin: Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM) Hedwigstraße 30-32 · 47058 Duisburg · Tel. 0203 418676-80 (Zentrale) info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de
Auflage: 400
Jahr: 2024
Vi.S.d.P.: Dr. Christine Ketzer
Redaktion: Rebecca Hipp, Dr. Christine Ketzer
Korrektur: Irina Ditter
Illustrationen: Maria Steinmetz
Layout: Alessandro Riggio
Druckerei: Druckhaus Süd, Köln
Kosten: Jahresabonnement 5,00 Euro, Einzelnummer 3,00 Euro

Gefördert vom  **Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen**

Im Rahmen unseres neuen Projekts Status: inklusiv!, das durch die Aktion Mensch gefördert wird, hat unsere Jugendplattform ein umfangreiches Update erhalten. Die neue Webseite wurde gemäß den neuesten Barrierefreiheitsvorgaben optimiert. Unter deine.inklusive-medienarbeit.de finden Jugendliche nun alle wichtigen Informationen zu unseren aktuellen Angeboten, wie z.B. zu unserem großen Status: Inklusiv-Hackathon am 5. April 2025! Zudem bietet die Seite weiterhin eine Plattform für die Ergebnisse unserer Jugendmedienworkshops.

Tool-Tipps, Events und News – Parallel zu unserer neuen Jugendplattform wurde auch unser nimm!-Blog angepasst. Unter www.inklusive-medienarbeit.de finden Fachkräfte all unsere Angebote zur Inklusiven Medienarbeit und Neuigkeiten aus dem Netzwerk. Schauen Sie doch gerne mal vorbei!

UMFANGREICHES UPDATE!



05.04.2025

11-17 Uhr

[CULTRA], Schildgesstr. 112, 50321 Brühl

status:
inklusive

HACKATHON

das inklusive Ideen-Labor



Für alle
von 13 bis 27
Jahren

Sei kreativ - Probier Neues - Begegne Jugendlichen aus ganz NRW!

Ein Projekt der

LAGLM
Lokale Medienarbeit NRW e.V.

In Kooperation mit

Studios Für | Kulturelle Bildung

Gefördert durch die

Aktion
MENSCH

Anmeldung und Infos

